

Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* Sebagai Model yang Efektif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa

Syilvi Indrayani, I Nyoman Sudana Degeng, Sumarmi

Program Studi Pendidikan Dasar – Universitas Negeri Malang

syilvi.indrayani.1521038@students.um.ac.id

nyoman.sudana.d.fip@um.ac.id

sumarmi.fis@um.ac.id

Abstrak: Keberhasilan sebuah pembelajaran ditentukan oleh proses interaksi antara siswa dan guru di kelas. Proses tersebut dapat efektif jika guru tepat dalam memilih model pembelajaran yang sesuai. Artikel ini bertujuan untuk memberikan gambaran konseptual tentang penerapan model *Teams Games Tournament* berdasarkan hasil penelitian yang sudah ada, baik yang dilakukan di dalam negeri maupun luar negeri. Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* merupakan salah satu model kooperatif yang efektif diterapkan di kelas untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Hasil kajian menyimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* diyakini dapat berperan secara efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Pembelajaran kooperatif, *teams games tournament*

Abstract: The success of a learning process is determined by the interaction between students and teacher in the classroom. The process can be effective if the teacher properly in selecting learning models. This article aims to provide a conceptual representation of the implementation of *Teams Games Tournament* model based on the results of existing research, whether conducted domestically and abroad. Some research indicates that the *Teams Games Tournament* model is one of the cooperative model that is effectively applied in the classroom to increase motivation and learning achievement. The discussion concludes that the implementation of *Teams Games Tournament* model is believed to contribute effectively to increase motivation and learning achievement.

Kata kunci: Cooperative learning, *teams games tournament*

Pendidikan merupakan bagian integral yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Pendidikan merupakan suatu proses yang dapat mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya, yang pada akhirnya diharapkan mampu menimbulkan perubahan yang membuat dirinya mampu berfungsi secara baik dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam pendidikan, proses ini dikenal dengan istilah pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari komponen-komponen yang meliputi tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Semua komponen-komponen tersebut saling berhubungan satu sama lain dan merupakan rujukan bagi guru dalam memilih dan menentukan model pembelajaran yang tepat (Rusman, 2012:1).

Proses pembelajaran dilakukan dengan tujuan agar guru dapat mengukur keberhasilan dan kesesuaian proses pembelajaran berdasarkan pada ruang lingkup penilaian hasil belajar siswa. Hamalik (2008:36) mendefinisikan hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu. Hasil belajar di sekolah menunjukkan kemampuan siswa dalam

menguasai dan memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa tersebut, antara lain dari pihak pengajar, pihak siswa, sarana dan prasarana serta lingkungan. Dari pihak pengajar sendiri, beberapa faktor yang perlu diperhatikan adalah cara guru dalam memotivasi siswa, menyampaikan materi, menggunakan media yang sesuai, dan menggunakan model pembelajaran yang cocok dengan karakteristik individual siswa. Kegiatan belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa, dan pengelompokan belajar yang disertai media dan kegiatan belajar yang cocok, sangat efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa (Degeng, 2013:178).

Joyce & Weil (dalam Rusman, 2012:133) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, bahan pembelajaran, dan membimbing siswa di kelas. Hal ini menunjukkan bahwa, model pembelajaran dapat dijadikan suatu pola pilihan oleh guru. Setiap guru dituntut untuk dapat memilih model dan strategi yang dapat mewujudkan suasana belajar yang konstruktif, aktif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dicapainya. Tujuan pembelajaran pada hakekatnya mengacu pada hasil pembelajaran yang diharapkan tercapai melalui upaya guru dalam melaksanakan

kegiatan pembelajaran (Degeng, 2013:39). Dalam hal ini tujuan pembelajaran yang dicapai harus meliputi aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik. Sehingga model yang dipilih adalah model yang efektif untuk mengembangkan semua aspek tersebut.

Model pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan keaktifan siswa, baik di aspek keterampilan sosial sekaligus aspek kognitif dan aspek sikap siswa adalah model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Pembelajaran kooperatif ini merujuk pada berbagai macam model pembelajaran di mana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran, dan di dalamnya terdapat interaksi yang efektif antar sesama anggota kelompok dalam berdiskusi dan berargumen untuk mengasah pengetahuan dan pemahaman mereka terkait dengan materi pelajaran (Slavin, 2011:4).

TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggunakan prinsip bekerja secara kelompok. Model ini mengutamakan aktivitas siswa dan memberi kesempatan siswa untuk mengembangkan potensinya secara maksimal. Model pembelajaran TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka

(Slavin, 2011:163). TGT merupakan model kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin pada tahun 1995 yang bertujuan membantu siswa untuk *mereview* dan menguasai materi pelajaran. Slavin menemukan bahwa dalam pelaksanaannya, model ini terbukti berhasil meningkatkan kemampuan-kemampuan dasar siswa, baik interaksi positif antar siswa, harga diri, juga sikap terbuka dalam berdiskusi di sebuah kelas yang umumnya terdiri dari siswa-siswa yang heterogen (Huda, 2013:197).

Menurut Sumarmi (2012:63) Teams Games Tournament (TGT) memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut: (1) keterlibatan siswa dalam belajar tinggi, (2) siswa menjadi bersemangat dalam belajar, (3) pengetahuan yang diperoleh siswa bukan semata-mata dari guru tetapi melalui konstruksi sendiri oleh siswa, (4) dapat menumbuhkan sikap positif dalam diri siswa seperti kerja sama, toleransi, bisa menerima pendapat orang lain

Berdasarkan uraian dan teori dari berbagai sumber di atas, penulis tertarik untuk melihat hasil penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya, baik yang dilakukan di dalam maupun di luar negeri terkait penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament*. Hasil penelitian empiris setidaknya memberikan refleksi tentang hasil dan capaian yang terukur terkait hasil pembelajaran dengan model ini. Tujuan dari penulisan ini adalah untuk

memberikan gambaran konseptual tentang penerapan model *Teams Games Tournament* berdasarkan hasil penelitian yang sudah ada.

HASIL KAJIAN

Penelitian yang dilakukan oleh Ke & Grabowski (2007), bertujuan untuk menguji efektifitas model kooperatif *Teams Games Tournament* sebagai model permainan dalam pelajaran matematika. Penelitian dilakukan terhadap 125 siswa kelas 5 dari 6 sekolah umum di *Pennsylvania*. Penelitian menyimpulkan bahwa belajar dengan pola permainan kooperatif dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* sangat efektif diterapkan di kelas untuk meningkatkan sikap positif dalam kelas matematika, yang terdiri dari siswa dengan karakter dan individu yang berbeda.

Penelitian yang dilakukan oleh Wyk (2011) mengenai pengaruh model *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar, retensi, dan sikap. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui dampak dari model *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar, retensi, sikap dari model TGT sebagai sebuah metode pembelajaran. Penelitian ini sedikit berbeda karena dilakukan terhadap 110 mahasiswa Pendidikan Ekonomi pada tingkatan *Bachelor of Education* di salah satu universitas di Afrika Selatan. Alat tes yang diberikan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen diperlakukan sama. Penelitian

menyimpulkan bahwa kelompok eksperimen yang menggunakan model *Teams Games Tournament* menunjukkan hasil yang lebih positif dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model ceramah. Hasil positif terlihat signifikan pada hasil belajar, retensi, maupun sikap.

Penelitian Rahmawati (2011) tentang eksperimentasi dua model kooperatif, *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Numbered Heads Together* (NHT) ditinjau dari aktivitas belajar. Penelitian dilakukan untuk mengetahui model yang paling efektif mempengaruhi aktivitas dan prestasi belajar siswa. Penelitian dilakukan terhadap 225 siswa kelas VIII pada mata pelajaran Matematika dari tiga SMP di Purwodadi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa model *Teams Games Tournament* menghasilkan prestasi belajar matematika yang lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran NHT. Hasil penelitian juga menunjukkan pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* mampu membuat siswa lebih tertarik dan tidak merasa bosan belajar matematika. Selain belajar, siswa juga dikelompokkan dalam *game* atau turnamen sehingga siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Siswa saling berdiskusi dan dapat membantu siswa yang memiliki kesulitan belajar untuk mencapai suatu tingkat pemahaman tentang materi pelajaran. Setiap

siswa saling belajar dan mengajar serta termotivasi dengan konsep sebuah tim. Dengan demikian, mereka saling bekerjasama untuk menjadikan semua anggota timnya mendapatkan prestasi yang lebih baik.

Penelitian Sari (2012) tentang pengaruh *Teams Games Tournament* dengan menggunakan media *question cards* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Kimia. Penelitian dilakukan terhadap siswa kelas X pada salah satu SMA di Semarang. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol. Secara umum, hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media *Tournament-Question Cards* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa baik kognitif, afektif maupun psikomotorik.

Penelitian Solihatin & Öztürk (2014) tentang penerapan model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PKn. Penelitian dilakukan terhadap seluruh siswa kelas VII SMP Jatisari yang terdaftar pada mata pelajaran PKn pada tahun ajaran 2013/2014. Penelitian ini menyimpulkan bahwa model *Teams Games Tournament* berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa dalam belajar PKn dari pada sebelumnya. *Teams Games Tournament* juga memberikan

kontribusi yang positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn.

Penelitian Salam, Hossain & Rahman (2015) tentang pengaruh model *Teams Games Tournament* terhadap pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah Pertama di salah satu sekolah di Bangladesh. Penelitian bertujuan untuk meneliti efek dari pembelajaran berbasis *game*, dari model *Teams Games Tournament* terhadap hasil kinerja dan sikap siswa kelas VIII pada mata pelajaran Matematika. Penelitian dilakukan terhadap 86 siswa kelas VIII yang berasal dari Sekolah Menengah Pertama *Faizun Nisa, Bangladesh*. Penelitian menyimpulkan, hasil belajar kelompok eksperimen yang menggunakan model *Teams Games Tournament* meningkat secara signifikan dibanding kelas kontrol. Kinerja dan sikap siswa terhadap pelajaran matematika lebih positif setelah diberikan *treatment* dengan model *Teams Games Tournament*.

PEMBAHASAN

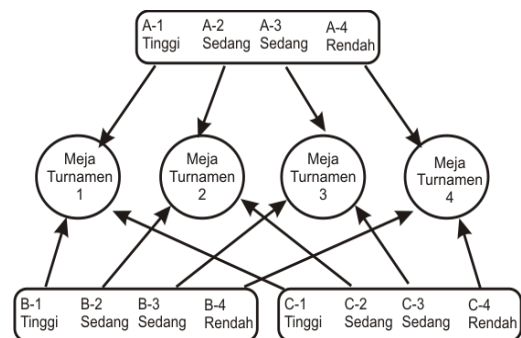
Berdasarkan beberapa hasil penelitian di atas secara umum dapat direfleksikan bahwa model *Teams Games Tournament* merupakan salah satu model kooperatif yang cocok diterapkan di kelas. Dengan pola pembelajarannya yang berbasis *games* dan *tournament*, model ini memberikan implikasi yang menyenangkan untuk siswa. Hasil beberapa penelitian

disebutkan, dengan model ini siswa cenderung lebih aktif dan termotivasi untuk belajar.

TGT dapat diterapkan pada berbagai jenjang dan dalam berbagai macam kondisi pelajaran. Mulai dari matematika, ilmu sosial, bahasa, sains dan lain sebagainya. Karakteristik *games* yang ada pada model ini, secara empiris telah terbukti direspon dengan baik oleh siswa. Dengan konsep *tournament* yang membagi siswa berdasarkan tingkat kemampuannya, model *Teams Games Tournament* tidak hanya membuat siswa yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan yang penting dalam kelompoknya.

Slavin (2011:168) membagi tahapan *Teams Games Tournament* menjadi lima tahap, yaitu: (1) presentasi kelas; (2) pembentukan tim; (3) permainan (*game*); (4) turnamen; dan (5) penghargaan kelompok. Berdasarkan pendapat Slavin tersebut, penulis menyimpulkan ada lima langkah pembelajaran TGT, yaitu: (1) membentuk kelompok yang heterogen beranggotakan tiga sampai lima siswa, (2) guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian kelompok belajar dalam tim mengerjakan lembar kegiatan untuk menguasai materi, (3) siswa memainkan game turnamen dalam kemampuan yang homogeny, (4) memberi

penghargaan kepada kelompok yang mencapai skor dengan kriteria tertentu, (5) siswa mengerjakan kuis individual untuk mengetahui tingkat keberhasilan masing-masing siswa. Penempatan meja turnamen dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar Penempatan Siswa Pada Meja Turnamen (Slavin, 2011:168)

Penempatan siswa seperti pada meja turnamen di atas, memperlihatkan bahwa model ini memberikan kesempatan dan tanggung jawab kepada setiap individu. Berbeda dengan kelompok kooperatif lainnya, pembagian dan penempatan siswa dalam *Teams Games Tournament* berdasarkan tingkat kemampuan siswa bertujuan untuk meningkatkan kemampuan-kemampuan dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri, dan sikap penerimaan masing-masing siswa di sebuah kelas yang heterogen.

Hasil kajian penelitian di atas juga merefleksikan, bahwa *Teams Games Tournament* tidak hanya efektif dalam meningkat motivasi dan hasil belajar secara

kognitif. Tetapi, model ini juga memberikan pengaruh yang efektif dalam melatih ketrampilan sosial siswa dan juga sikap siswa, dengan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya. Model *Teams Games Tournament* memberikan peluang bagi siswa belajar lebih rileks dalam mengemukakan pendapat, yang ditunjukkan oleh keterampilan siswa dalam menjawab soal-soal yang diberikan oleh guru ketika turnamen berlangsung. Disamping itu model ini juga membuat siswa lebih bertanggung jawab, lebih mengutamakan sikap kerja sama, persaingan sehat, dan terlibat lebih aktif dalam belajar.

SIMPULAN

Secara filosofis *cooperative learning* didasari pada pembelajaran berkelompok dengan prinsip kerja sama. Proses pembelajaran yang efektif merujuk pada suatu kolaborasi model yang di dalamnya sarat dengan interaksi antar satu komponen dengan komponen lainnya. Oleh karena itu *cooperative learning* merupakan suatu pilihan alternatif bagi pendidik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Teams Games Tournament merupakan salah satu tipe model pembelajaran yang mengusung prinsip kooperatif yang direkomendasikan dapat

mewujudkan konsep-konsep ketercapaian suatu tujuan pendidikan. Model ini mengutamakan pembelajaran tim, yang kemudian dipadukan ke dalam bentuk turnamen diyakini dapat mengembangkan kemampuan siswa, dari aspek ketrampilan sosial, sikap, maupun kognitif yang bermuara pada peningkatan hasil belajar siswa.

Beberapa penelitian terdahulu telah memberikan refleksi, bahwa model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* sangat sesuai digunakan dalam berbagai karakter kelas dan mata pelajaran. Beberapa penelitian menunjukkan konsep turnamen kelompok pada model ini, terbukti dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Selain itu model ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi model ini juga melatih keterampilan siswa, dan juga meningkatkan kemampuan-kemampuan dasar sikap, pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri, dan sikap penerimaan masing-masing siswa di sebuah kelas yang heterogen. Maka dapat disimpulkan penerapan pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* diyakini dapat berperan secara efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Degeng, I.N.S. 2013. *Ilmu Pembelajaran Klasifikasi Variabel untuk Pengembangan Teori dan Penelitian*. Bandung: Aras Media.
- Hamalik, O. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran* (cetakan ke-8). Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Huda, M. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran* (cetakan ke-2). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ke, F. & Grabowski, B. 2007. Gameplaying For Maths Learning: Cooperative or Not?. *British Journal of Educational Technology*, 38(2):249 – 259.
- Rahmawati, N.D. 2011. *Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dan Numbered Heads Together (NHT) Pada Materi Pokok Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Ditinjau Dari Aktivitas Belajar Siswa SMP Negeri Se-Kabupaten Grobogan*. Makalah disajikan dalam Prosiding Seminar Nasional Matematika, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 24 Juli 2011.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran* (Edisi Ke-2, cetakan ke-5). Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Salam, A., Hossain, A. & Rahman, S. 2015. Effects of using Teams Games Tournaments (TGT) Cooperative Technique for Learning Mathematics in Secondary Schools of Bangladesh. *Malaysian Online Journal of Educational Technology*. (Online), (<http://www.mojet.net/article/the-effect-of-using-teams-games-tournaments-tgt-technique-for-learning-mathematics-in-bangladesh>, diakses 10 Juni 2016)
- Sari, A.D.C. 2013. Pengaruh Model *Team Games Tournament* Media *Tournament Question Cards* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hidrokarbon. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 7(2):1220 – 1228.
- Slavin, R.E. 2011. *Cooperative learning: teori, riset dan praktik*. Terjemahan oleh Nurilita Yusron. 2011. Bandung: Nusa Media.
- Solihatini, E. & Öztürk, A. 2014. Increasing Civic Learning Achievement by Applying Cooperative Learning: Team Game Tournament Method. *David Publishing: Sociology Study*, 4(11):949 – 954.
- Sumarmi. 2012. *Model-Model Pembelajaran Geografi*. Malang: Aditya Media Publishing

- Susilowati, D. 2014. Studi Komparasi Hasil Belajar Akuntansi Dengan Penerapan Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Metode Ceramah Bervariasi Pada Kompetensi Dasar Jurnal Khusus Siswa Kelas XII IPS SMA Muhammadiyah 01 Pati. *Economic Education Analysis Journal*, 2(3):9-5.
- Syahrir. 2011. *Effects of the Jigsaw and Teams Game Tournament (TGT) Cooperative Learning on the Learning Motivation and Mathematical Skills of Junior High School Students*. Makalah disajikan dalam Prosiding Seminar Internasional dan Konferensi Nasional Pendidikan Matematika “Building the Nation Character through Humanistic Mathematics Education”, Universitas Negeri Yogyakarta, 21 Juli 2011.
- Wyk, M.M.V. 2011. The Effects of Teams-Games-Tournaments on Achievement, Retention, and Attitudes of Economics Education Students. *Journal of Social Science*, 26(3):183 – 193.
- Zakaria, E. & Iksan, Z. 2007. Promoting Cooperative Learning in Science and Mathematics Education: A Malaysian Perspective. *Eurasia Journal of Mathematics, Science & Technology Education*, 3(1):35 – 39.